

Nuestra idea es que la mayor parte de la compra de nuestros videojuegos este destinada a jóvenes y adultos de **entre 12 y 35 años**, que suelen ser los que más están interesados en los videojuegos. Ahora bien, esto no quiere decir que no puedan gustarle nuestros videojuegos a gente fuera de esa franja de edad, como por ejemplo creadores de contenido que superen los 35 años, y que se dediquen a ello y les guste jugar a videojuegos (ej: RicharBetaCode, Auronplay, Luzu...)